

Monitor LCD
SDM-27U9M2



Utilizzare questa Guida in caso di dubbi o problemi durante l'uso di questo monitor.

Nozioni di base

[Informazioni sui manuali per questo monitor](#)

Guida a parti e comandi

[Vista frontale](#)

[Vista posteriore](#)

Impostazione

[Impostazione del monitor](#)

[Sgancio del supporto](#)

[Regolazione della posizione dello schermo del monitor](#)

[Trasporto del monitor](#)

[Esempio di collegamento](#)

Uso del monitor

[Accensione/spegnimento](#)

[Uso del joystick](#)

[Commutazione dell'ingresso](#)

[Passaggio alla modalità preimpostata](#)

Modifica delle impostazioni

[Uso del menu](#)

[\[Modalità Immagine\]](#)

[\[Assistenza gioco\]](#)

[\[Regolazione immagine\]](#)

[\[Ingressi\]](#)

[\[Volume\]](#)

[\[Personalizza\]](#)

[\[Menu OSD\]](#)

[\[Altro\]](#)

Uso delle funzioni utili

[Uso della funzione hub USB](#)

[Uso di INZONE Hub \(Windows\)](#)

Risoluzione dei problemi

[Risoluzione dei problemi](#)

[Sullo schermo non appare nulla](#)

[Il monitor non emette audio](#)

Ulteriori informazioni

[Siti di supporto](#)

[Formati supportati](#)

Aggiornamento del software

[Aggiornamento del software](#)

Note sulla licenza

[Note sulla licenza](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Informazioni sui manuali per questo monitor

I contenuti descritti in questo manuale sono i seguenti.

Guida di installazione

Spiega l'impostazione e il collegamento necessari per iniziare a utilizzare questo monitor.

Istruzioni per l'uso

Spiega le precauzioni di sicurezza.

Guida (questo manuale web)

Spiega come utilizzare questo monitor.

Nota

- Il design e le caratteristiche tecniche del monitor sono soggetti a modifiche senza preavviso.

Suggerimento

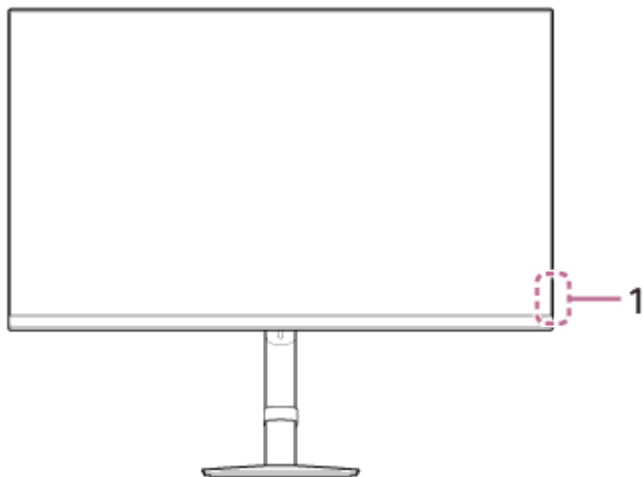
- Le lettere tra parentesi [--] visualizzate sullo schermo indicano le voci di menu.
- I dettagli potrebbero essere omessi dalle illustrazioni.
- È possibile scaricare la Guida di installazione dai siti di supporto.

Argomento correlato

- [Siti di supporto](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Vista frontale



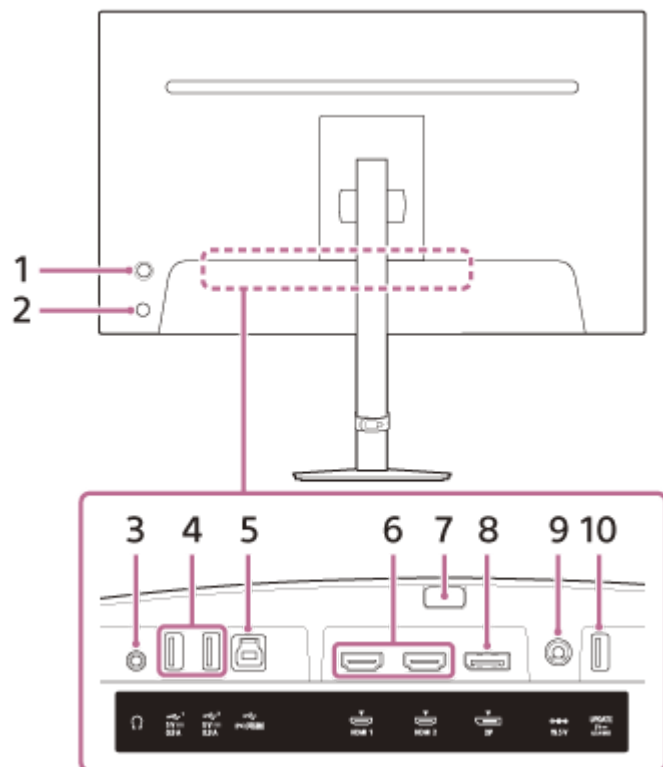
1. LED di accensione

Indica lo stato del monitor.

- Bianco: accensione
- Ambra: in standby
- Spento: spegnimento

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Vista posteriore



1. Joystick

Effettua la regolazione del volume, la regolazione della luminosità, la selezione dell'ingresso e varie impostazioni visualizzando il menu.

2. Pulsante di accensione

Attiva l'alimentazione del monitor. Se si preme questo pulsante mentre il monitor è acceso, il monitor si spegne.

3. Presa per le cuffie

Per il collegamento delle cuffie.

Quando si collegano le cuffie, gli altoparlanti di questo monitor si spengono.

4. Porta USB Type-A 1, 2

Per il collegamento di periferiche USB quali una tastiera o un mouse.

5. Porta USB Type-B

Quando si collega questa porta alla porta USB di un computer, la porta USB Type-A di 4. funge da hub USB.

6. Porta HDMI 1, 2

Per il collegamento a una console di gioco o a un computer dotato di uscita HDMI.

7. Pulsante di sgancio del supporto

Premere per sganciare il supporto.

8. Porta DisplayPort

Per il collegamento a un computer dotato di uscita DisplayPort.

9. Terminale di ingresso CC

Per il collegamento dell'alimentatore CA (in dotazione).

10. Porta UPDATE

È una porta per l'aggiornamento del software.

Argomento correlato

- [\[Personalizza\]](#)
- [Uso del joystick](#)
- [Sgancio del supporto](#)

5-061-938-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Impostazione del monitor

Vedere la Guida di installazione per l'installazione e il collegamento del monitor.

È anche possibile scaricarla dai siti di supporto indicati di seguito.

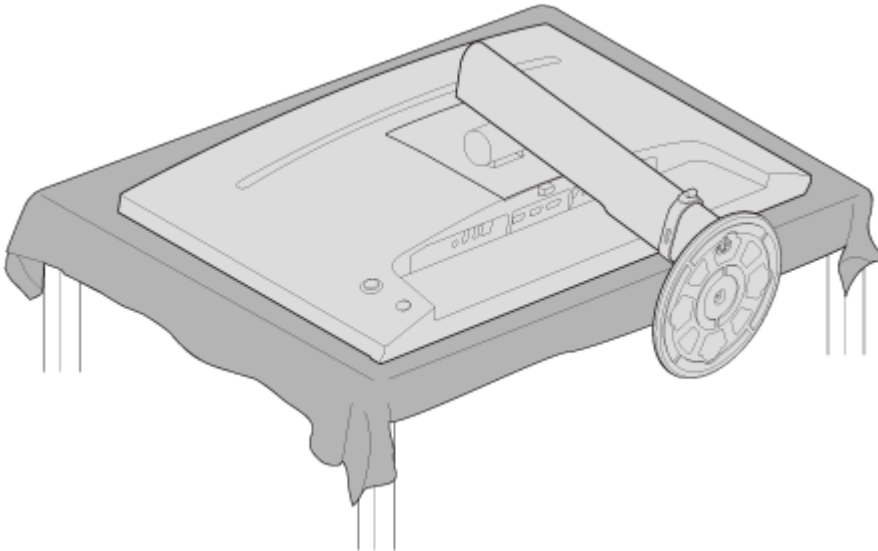
- Per i clienti negli Stati Uniti
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Per i clienti in Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Per i clienti in Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Per i clienti in Cina
<https://service.sony.com.cn>
- Per i clienti in Asia (o altre aree)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

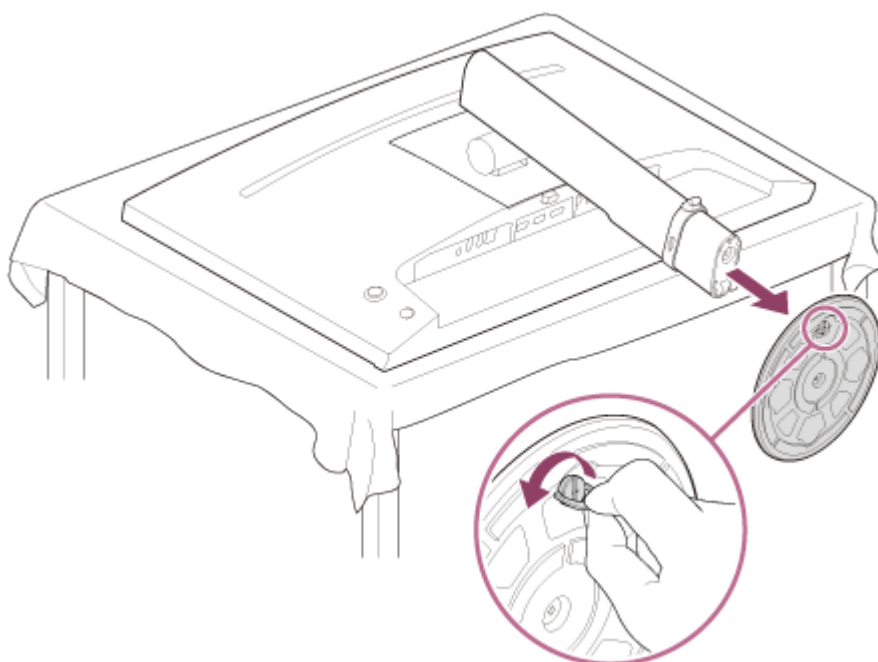
Sgancio del supporto

- 1** Spegner il monitor, portare al massimo l'altezza del supporto, quindi posizionarlo con la superficie del pannello LCD rivolta verso il basso.

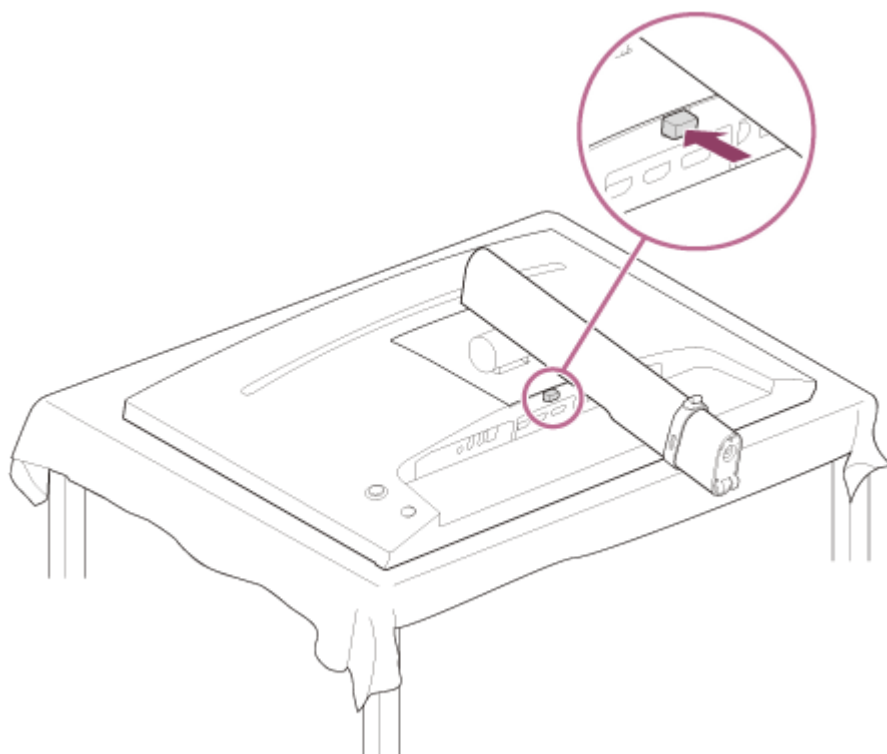
Stendere un panno morbido su una superficie stabile in modo che la superficie del pannello LCD non venga danneggiata.



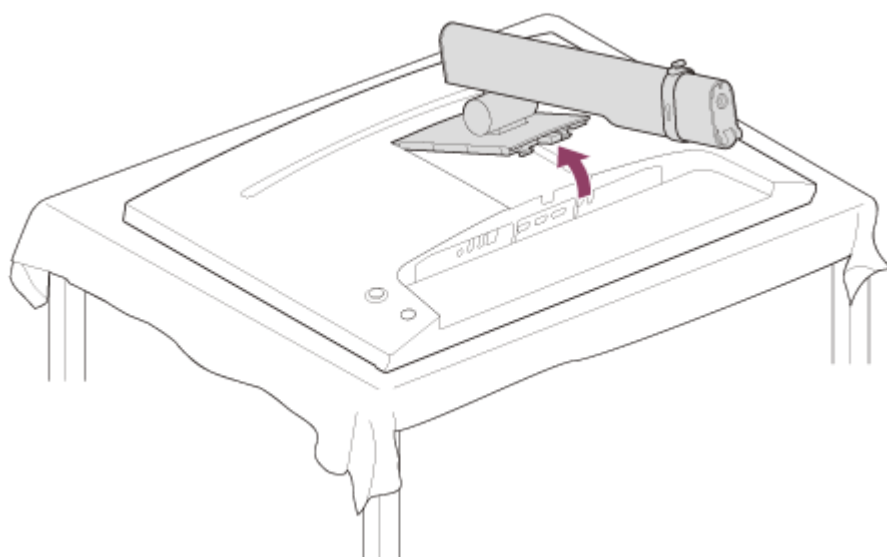
- 2** Sganciare il piedistallo.



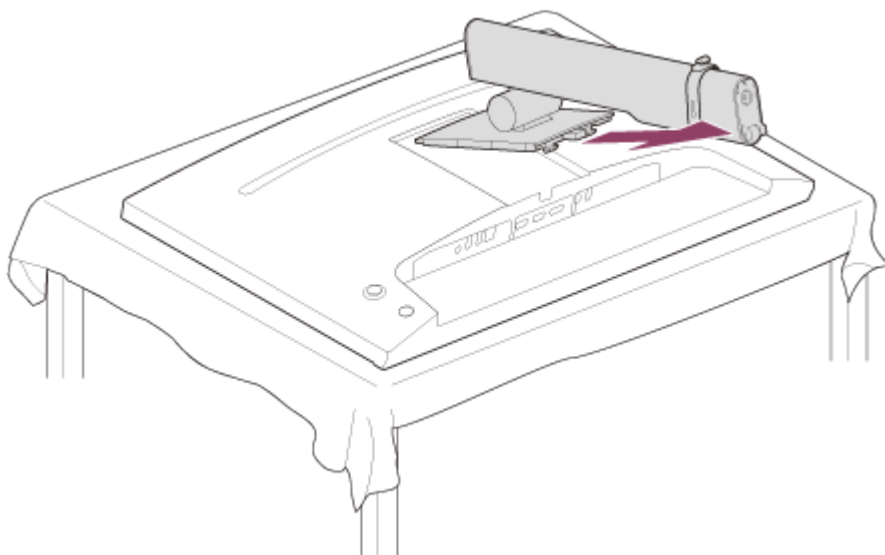
- 3** Premere il pulsante di sgancio del supporto sul retro del monitor.



4 Sollevare il supporto.



5 Estrarre il supporto dal monitor.



Nota

- Quando si sgancia il supporto, tenerlo ben saldo in modo che non tocchi la superficie del pannello LCD.
- Vedere la Guida di installazione per informazioni su come agganciare il supporto sganciato.

Argomento correlato

- [Informazioni sui manuali per questo monitor](#)
- [Regolazione della posizione dello schermo del monitor](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

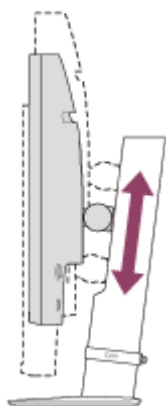
Regolazione della posizione dello schermo del monitor

Regolare l'altezza e l'angolazione del monitor per agevolare la visione dello schermo.

Per regolare l'altezza

Tenere saldamente il monitor e regolarne l'altezza.

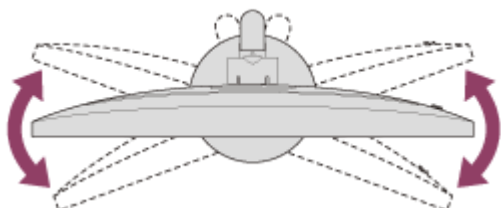
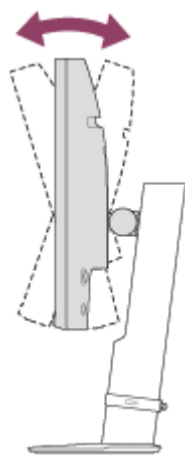
Fare attenzione a non toccare la superficie del pannello LCD durante la regolazione.



Per regolare l'angolazione

Tenere saldamente il monitor e regolarne l'angolazione.

Fare attenzione a non toccare la superficie del pannello LCD durante la regolazione.

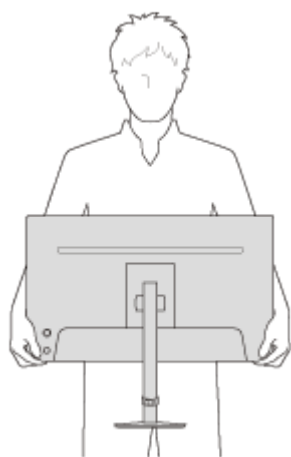


Monitor LCD
SDM-27U9M2

Trasporto del monitor

Quando si trasporta il monitor, ruotare lo schermo verso di sé e tenerlo dalla parte inferiore dei lati sinistro e destro con entrambe le mani.

Fare attenzione a non toccare la superficie del pannello LCD durante il trasporto del monitor.



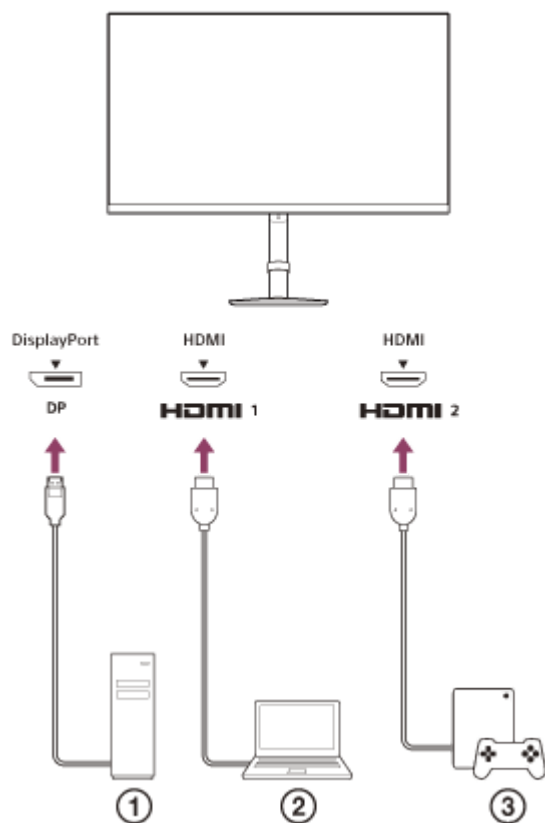
Monitor LCD
SDM-27U9M2

Esempio di collegamento

A questo monitor è possibile collegare dispositivi quali un computer e/o una console di gioco.

Nota

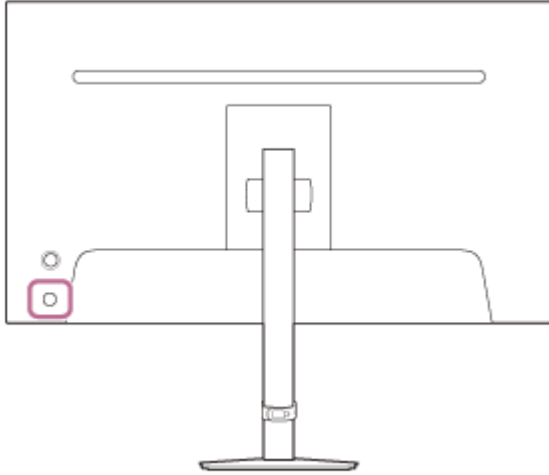
- Accertarsi di scollegare il cavo di alimentazione del monitor quando si collegano i cavi dei dispositivi.



- ① Computer desktop
- ② Computer portatile
- ③ Console di gioco

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Accensione/spegnimento



1 Premere il pulsante di accensione.

L'indicatore di alimentazione si illumina in bianco e il monitor si accende.
Accertarsi che il dispositivo collegato sia acceso se sullo schermo non viene visualizzato nulla.

2 Per spegnere, premere il pulsante di accensione.

L'indicatore di alimentazione si spegne e così anche il monitor.

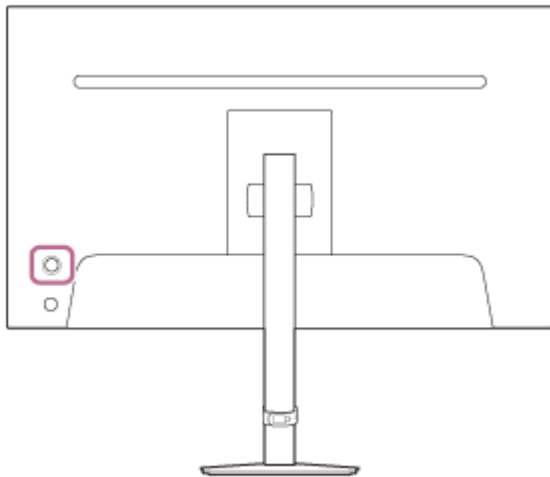
Suggerimento

- Se non è presente alcun segnale in ingresso, il monitor entra in modalità standby e l'indicatore di alimentazione si illumina in ambra.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

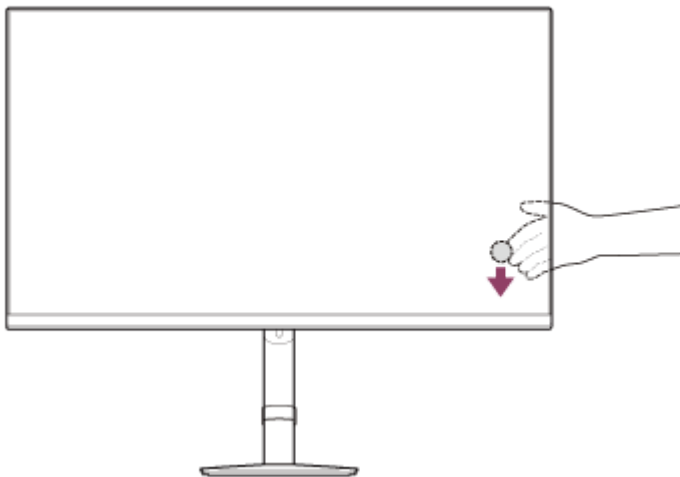
Uso del joystick

È possibile utilizzare il joystick per effettuare la regolazione del volume, la regolazione della luminosità, la selezione dell'ingresso e varie impostazioni visualizzando il menu.



Per regolare il volume

Mentre il menu non è visualizzato, spostare il joystick sul retro del monitor verso il basso.



Viene visualizzata la schermata di regolazione del volume ed è possibile effettuare le seguenti operazioni.

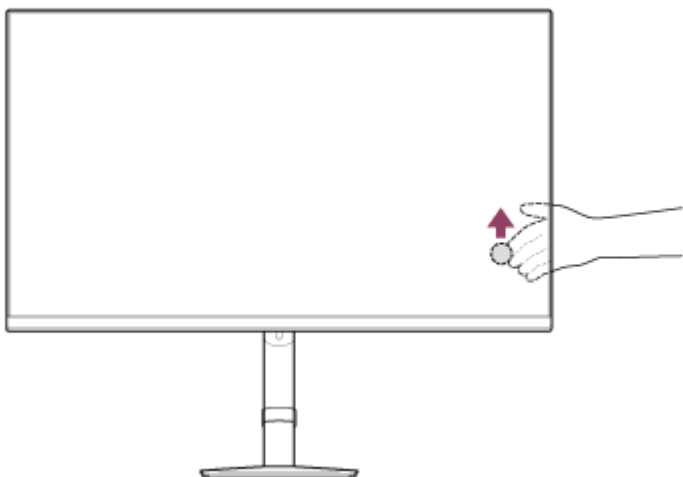
- Se visto dal davanti, spostarlo verso destra (lato sporgente) per aumentare il volume o verso sinistra per diminuirlo.
- Spostare il joystick verso il basso per disattivare l'audio.
- Spostando il joystick verso l'alto mentre è visualizzata la schermata di disattivazione audio, lo stato di audio disattivato viene annullato e lo schermo torna alla schermata di regolazione del volume.
- La schermata di regolazione del volume scompare se si preme il joystick mentre è visualizzata la schermata o non viene effettuata alcuna operazione per qualche tempo.

Suggerimento

- È possibile impostare separatamente il volume della presa per le cuffie e il volume dell'altoparlante integrato.

Per regolare la luminosità dello schermo

Mentre il menu non è visualizzato, spostare il joystick sul retro del monitor verso l'alto.

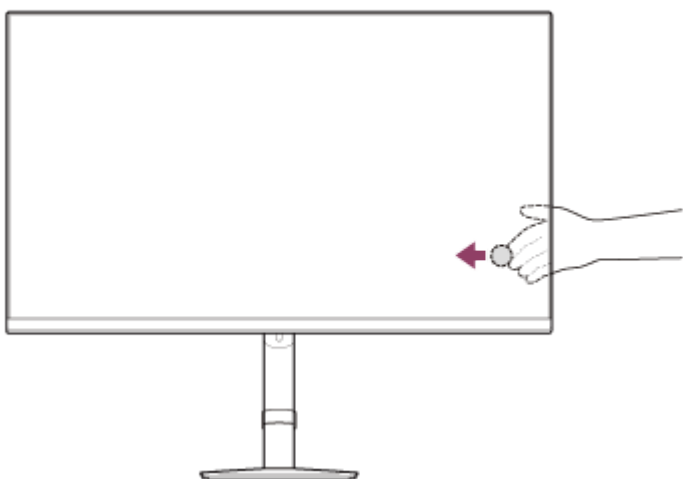


Viene visualizzata la schermata di regolazione della luminosità ed è possibile effettuare le seguenti operazioni.

- Spostarlo verso l'alto o verso destra per schiarire lo schermo e verso il basso o verso sinistra per scurirlo.
- La schermata di regolazione della luminosità scompare se si preme il joystick mentre è visualizzata la schermata o non viene effettuata alcuna operazione per qualche tempo.

Commutazione dell'ingresso

Mentre il menu non è visualizzato, spostare il joystick sul retro del monitor verso sinistra se visto dalla parte anteriore del monitor.

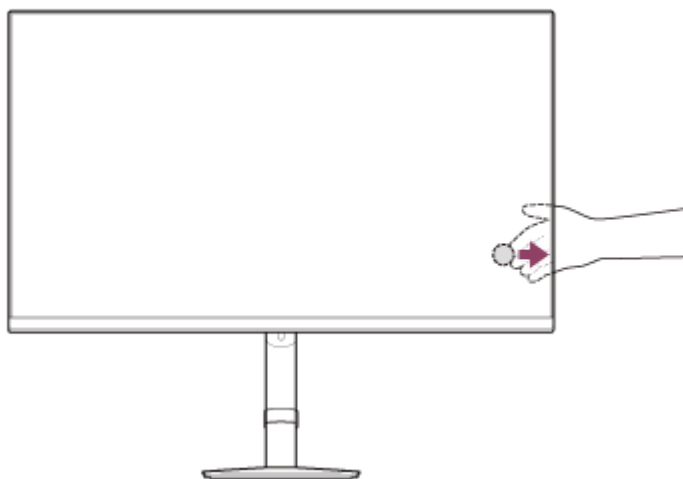


Viene visualizzata la schermata di selezione dell'ingresso, dove è possibile selezionare l'ingresso stesso.

- La schermata di selezione dell'ingresso scompare se si sposta il joystick verso il basso mentre è visualizzata la schermata o non viene effettuata alcuna operazione per qualche tempo.

Passaggio alla modalità preimpostata

Mentre il menu non è visualizzato, spostare il joystick sul retro del monitor verso destra se visto dalla parte anteriore del monitor.

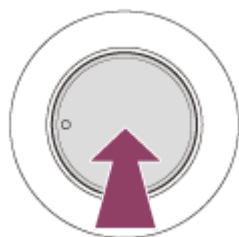


Viene visualizzata la schermata di selezione della modalità preimpostata, dove è possibile selezionare la modalità preimpostata stessa.

- La schermata di selezione della modalità preimpostata scompare se si sposta il joystick verso il basso mentre è visualizzata la schermata o non viene effettuata alcuna operazione per qualche tempo.

Per visualizzare il menu

Mentre il menu non è visualizzato, premere il joystick sul retro del monitor.



Viene visualizzato il menu ed è possibile effettuare la selezione dell'ingresso e varie impostazioni spostando il joystick verso l'alto, il basso, verso sinistra e verso destra.

Per disattivare il menu

Spostare il joystick ripetutamente verso sinistra.

Argomento correlato

- [\[Volume\]](#)
- [\[Regolazione immagine\]](#)
- [Commutazione dell'ingresso](#)
- [Passaggio alla modalità preimpostata](#)
- [Uso del menu](#)
- [\[Altro\]](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Commutazione dell'ingresso

Questo monitor seleziona automaticamente l'ingresso a cui viene inviato il segnale.

Se sono presenti più segnali di ingresso, gli ingressi vengono selezionati nel seguente ordine di priorità.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

Per commutare l'ingresso manualmente, utilizzare il joystick.

1 Spostare il joystick verso sinistra.

Viene visualizzato il menu di selezione ingresso.

2 Selezionare l'ingresso desiderato.

3 Premere il joystick.

L'ingresso passa a quello selezionato.

Nota

- Quando [Commutaz. automatica] è impostata su [No], l'ingresso non viene selezionato automaticamente.
- Quando [Controllo per HDMI] è impostato su [Sì], l'ingresso di quel dispositivo viene selezionato automaticamente al momento dell'accensione o dell'utilizzo.
- Se non è presente alcun segnale di ingresso, l'ingresso non viene selezionato.

Argomento correlato

- [\[Ingressi\]](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Passaggio alla modalità preimpostata

È possibile selezionare la qualità dell'immagine desiderata dalle preimpostazioni.

1 Spostare il joystick verso destra.

Viene visualizzato il menu di selezione delle preimpostazioni.

2 Selezionare la qualità dell'immagine desiderata.

3 Premere il joystick.

La qualità dell'immagine passa a quella selezionata.

Argomento correlato

- [\[Modalità Immagine\]](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Uso del menu

Nella schermata di impostazione del menu è possibile effettuare varie impostazioni per questo monitor.

- 1 Premere il joystick sul retro del monitor.**
Viene visualizzata la schermata di impostazione del menu.
- 2 Selezionare l'impostazione desiderata con il joystick, selezionare il valore dell'impostazione, quindi premerlo.**

Per disattivare la schermata di impostazione del menu

La schermata di impostazione del menu si spegnerà automaticamente se non viene effettuata alcuna operazione per qualche tempo.

Inoltre, spostare il joystick ripetutamente verso sinistra per disattivare la schermata del menu di impostazione.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Modalità Immagine]

È possibile selezionare la qualità dell'immagine desiderata dalle preimpostazioni e regolare la qualità dell'immagine automaticamente.

- 1 **Premere il joystick sul retro del monitor e spostarlo verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra per visualizzare la schermata di impostazione.**
- 2 **Selezionare l'impostazione desiderata, quindi premere il joystick.**

Dettagli delle voci di menu

[Modalità preimp.]

Selezionare l'impostazione desiderata dalle preimpostazioni.

SDR e HDR vengono scambiati in base al formato del segnale in ingresso.

Quando il segnale d'ingresso è SDR

[FPS]: adatto per giochi FPS (First Person Shooter, soprattutto in soggettiva).

[MOBA/RTS]: adatto per giochi MOBA/RTS (Multiplayer Online Battle Arena/Real-time Strategy, arena di battaglia multigiocatore online/strategia in tempo reale).

[RPG]: adatto per giochi RPG (Role Playing Game, giochi di ruolo).

[Cinema]: adatto per guardare film e video.

[Gioco]: per giocare a giochi di vario genere.

[Standard]: modalità di qualità dell'immagine standard.

[sRGB]: modalità di qualità dell'immagine basata sullo standard sRGB.

Quando il segnale d'ingresso è HDR

[DisplayHDR]: modalità di qualità dell'immagine basata sullo standard VESA DisplayHDR.

[Cinema]: adatto per guardare film e video.

[Gioco]: per giocare a giochi di vario genere.

[RPG]: adatto per giochi RPG (Role Playing Game, giochi di ruolo).

[Immagine automatica]

Quando è collegato un dispositivo HDMI, la qualità dell'immagine viene selezionata automaticamente in modo che corrisponda al contenuto da riprodurre.

[No]: disattiva questa funzione.

[Si]: attiva l'[Immagine automatica].

Nota

- Quando [Immagine automatica] è impostata su [Si], la modalità di qualità dell'immagine selezionata in [Immagine automatica] viene applicata indipendentemente dall'impostazione di [Modalità preimp.].
- Quando il segnale d'ingresso è HDR, non è possibile impostare alcune funzioni.
- Se [Modalità preimp.] è impostata su [DisplayHDR], non è possibile regolare alcune funzioni, in quanto la modalità si basa su uno standard.

Suggerimento

- HDR è l'acronimo di High Dynamic Range (gamma dinamica alta). Si tratta di una tecnologia che esprime un'ampia varietà di luminosità dalla parte chiara a quella scura in modo superiore alla SDR (Standard Dynamic Range, gamma dinamica standard).

In un'immagine SDR generica potrebbero verificarsi zone di luce sovraesposte e ombre troppo scure. Tuttavia, le immagini HDR realizzano una gradazione naturale e reale di chiaro e scuro molto superiore rispetto a SDR.

Argomento correlato

- [\[Regolazione immagine\]](#)

5-061-938-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Assistenza gioco]

È possibile effettuare impostazioni per funzioni utili durante il gioco.

- 1 Premere il joystick sul retro del monitor e spostarlo verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra per visualizzare la schermata di impostazione.**
- 2 Selezionare l'impostazione desiderata, quindi premere il joystick.**

Dettagli delle voci di menu

[Equalizzatore nero]

Migliora la visibilità nelle aree scure dello schermo.

Da [0] a [10]: maggiore è il valore, migliore sarà la visibilità delle aree scure.

[Riduz. effetto mosso]

Riduce l'effetto mosso dell'immagine.

[Effetto]

Da [0] a [2]: maggiore è il valore, maggiore sarà l'effetto.

[Latenza]

Da [0] a [2]: maggiore è il valore, minore sarà la latenza, ma minore sarà anche la riduzione dell'effetto mosso.

[Tempo di risposta]

Modifica la velocità di risposta dello schermo.

Impostare in base alla velocità di movimento dell'immagine.

[Standard]: velocità di risposta normale.

[Veloce]: aumenta leggermente la velocità di risposta del pannello LCD.

[Più veloce]: aumenta la velocità di risposta del pannello LCD.

[Adaptive-Sync/VRR]

Sincronizza la frequenza di aggiornamento di questo monitor con la frequenza fotogrammi del video. Quando è attivato, è possibile sopprimere lo stuttering (ritardo) e il tearing (sfarfallio) dello schermo durante il gioco.

[No]: disattiva questa funzione.

[Si]: attiva la funzione Adaptive-Sync/VRR.

[Contat. freq. fotogr.]

Visualizza la frequenza fotogrammi al secondo in tempo reale.

[No]: non visualizza la frequenza fotogrammi.

[Si]: visualizza la frequenza fotogrammi.

[Mod. a 24,5 pollici]

Cambia le dimensioni dello schermo a dimensioni equivalenti a 24,5 pollici.

[No]: utilizzare in genere in questa modalità.

[In centro]: attiva la modalità 24,5 pollici al centro dello schermo.

[In basso]: attiva la modalità 24,5 pollici nella parte inferiore dello schermo.

[Croce]

Attiva il mirino (segno a croce) al centro dello schermo.

[No]: disattiva il mirino.

Da [Cursore 1] a [Cursore 8]: seleziona la forma desiderata da visualizzare tra gli 8 tipi.

[Timer]

Imposta un timer per indicare il tempo residuo del gioco.

[No]: disattiva il timer.

Da [10:00] a [60:00]: attiva il timer con l'orario impostato.

[Ripristina]

Ripristina l'ingresso e le impostazioni attuali di [Assistenza gioco] impostati in [Modalità preimp.].

Nota

- Se [Effetto] in [Riduz. effetto mosso] è impostato su [0], non è possibile regolare [Latenza].
- Se [Effetto] in [Riduz. effetto mosso] è impostato su [1] o [2], non è possibile regolare [Luminosità].
- Non è possibile utilizzare [Riduz. effetto mosso] e [Attenua lumin. locale] in contemporanea.
- Se il segnale d'ingresso è inferiore a 100 Hz, [Riduz. effetto mosso] non funziona.
- Se [Adaptive-Sync/VRR] è impostato su On, non è possibile regolare [Riduz. effetto mosso].
- Se [Adaptive-Sync/VRR] è impostato su On, non è possibile selezionare [Originale] in [Rapporto di formato].
- Se [Mod. a 24,5 pollici] è attivata, [Adaptive-Sync/VRR], non è possibile regolare [Rapporto di formato], [Risparmio Energia] e [Attenua lumin. locale].
- Quando si passa alla modalità 24,5 pollici, il display potrebbe variare le sue caratteristiche in base al gioco. In questo caso, riavviare l'applicazione del gioco.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Regolazione immagine]

È possibile regolare la qualità dell'immagine, ad esempio luminosità e contrasto.

- 1** Premere il joystick sul retro del monitor e spostarlo verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra per visualizzare la schermata di impostazione.
- 2** Selezionare l'impostazione desiderata, quindi premere il joystick.

Dettagli delle voci di menu

[Luminosità]

Regola la luminosità dello schermo.

Da [0] a [100]: più alto è il valore, più luminoso sarà lo schermo.

[Contrasto]

Regola il contrasto dello schermo.

Da [0] a [100]: più alto è il valore, maggiore sarà la differenza tra luminosità e oscurità dello schermo.

[Nitidezza]

Regola la nitidezza dello schermo.

Da [0] a [100]: più alto è il valore, più chiaro sarà lo schermo; più basso è il valore, meno nitido sarà lo schermo.

[Gamma]

Selezionare il valore gamma tra [1.8], [2.0], [2.2], [2.4], [2.6] e [Curva a S], quindi impostarlo in modo che sia la condizione ottimale in base all'immagine.

Più basso è il valore gamma, più luminosi saranno i colori intermedi (diversi dal bianco e dal nero).

[Attenua lumin. locale]

Controlla individualmente la retroilluminazione dello schermo in base all'immagine e aumenta il contrasto dello schermo.

[No]: disattiva questa funzione.

[Basso], [Alto]: seleziona il livello dell'effetto da applicare.

[Tinta]

Regola la tonalità dello schermo.

Da [0] a [100]: più alto è il valore, più verdastro sarà il colore; più basso è il valore, più violaceo sarà il colore.

[Saturazione]

[Standard]

Regola la densità di tutti i colori dello schermo.

Da [0] a [100]: più alto è il valore, più profondo sarà il colore; più basso è il valore, più chiaro sarà il colore.

[Avanzata]

Da [0] a [40]: più alto è il valore, più profondo sarà il colore; più basso è il valore, più chiaro sarà il colore.

[Rosso]: regola la densità del rosso.

[Verde]: regola la densità del verde.

[Blu]: regola la densità del blu.

[Ciano]: regola la densità del ciano.

[Magenta]: regola la densità del magenta.

[Giallo]: regola la densità del giallo.

[Temp. Colore]

Regola la temperatura di colore dello schermo.

[Freddo]: aumenta la temperatura di colore (verso il bluastro) dello schermo.

[Neutro]: imposta alla temperatura di colore standard.

[Caldo]: abbassa la temperatura di colore (verso il rossastro) dello schermo.

[Personale]: regola i valori di rosso, verde e blu per impostare la temperatura di colore desiderata.

Da [0] a [100]: più alto è il valore, maggiore sarà la temperatura del colore; più basso è il valore, minore sarà la temperatura del colore.

- [Rosso]: regola il valore del rosso.
- [Verde]: regola il valore del verde.
- [Blu]: regola il valore del blu.

[Rapporto di formato]

Imposta il rapporto di aspetto dello schermo.

[Ridimensiona autom.]: regola il rapporto di aspetto in base all'immagine.

[16:9]: imposta il rapporto di aspetto su 16:9.

[Originale]: visualizza le immagini mantenendo il rapporto di aspetto originale.

[Ripristina]

Ripristina l'ingresso e le impostazioni attuali di [Regolazione immagine] impostati in [Modalità preimp.].

Suggerimento

- È inoltre possibile regolare la luminosità dello schermo spostando il joystick verso l'alto e quindi verso l'alto o verso il basso mentre il menu non è visualizzato.

Nota

- Potrebbe non essere possibile regolare [Gamma] in base alla modalità preimpostata.
- Non è possibile utilizzare [Attenua lumin. locale] e [Riduz. effetto mosso] in contemporanea.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Ingressi]

È possibile selezionare l'ingresso ed effettuare impostazioni relative all'ingresso stesso.

- 1** Premere il joystick sul retro del monitor e spostarlo verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra per visualizzare la schermata di impostazione.
- 2** Selezionare l'impostazione desiderata, quindi premere il joystick.

Dettagli delle voci di menu

[HDMI 1]

Seleziona l'ingresso HDMI 1.

[HDMI 2]

Seleziona l'ingresso HDMI 2.

[DP]

Seleziona l'ingresso DisplayPort.

[Commutaz. automatica]

Seleziona l'ingresso automaticamente con il segnale di ingresso.

Se sono presenti più segnali di ingresso, gli ingressi vengono selezionati nel seguente ordine di priorità.

HDMI 1→HDMI 2→DisplayPort

[No]: disattiva questa funzione.

[Si]: attiva la funzione di selezione automatica dell'ingresso.

[Controllo per HDMI]

Insieme al monitor, è possibile effettuare operazioni, quali accensione/spegnimento o selezione dell'ingresso, del dispositivo collegato tramite cavo HDMI.

[No]: disattiva questa funzione.

[Si]: attiva la funzione di controllo del dispositivo HDMI.

[Numero versione DP]

Imposta il numero di versione DisplayPort.

Impostare sulla stessa versione di DisplayPort del dispositivo collegato.

[1.2]/[1.4]/[2.1]

Nota

- Per visualizzare immagini conformi alla versione DisplayPort 2.1, sono necessari cavi e dispositivi collegati conformi alla versione DisplayPort 2.1. Il cavo DisplayPort in dotazione supporta la versione 1.4.

Suggerimento

- Se il dispositivo collegato non supporta la versione DisplayPort, la schermata potrebbe non essere visualizzata correttamente. In un caso del genere, la schermata verrà visualizzata correttamente cambiando la versione DisplayPort da alta a bassa ([2.1] → [1.4] → [1.2]).

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Volume]

È possibile regolare il volume.

- 1** Premere il joystick sul retro del monitor e spostarlo verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra per visualizzare la schermata di impostazione.
- 2** Selezionare l'impostazione desiderata, quindi premere il joystick.

Dettagli delle voci di menu

[Volume]

Da [0] a [100]: più alto è il valore, maggiore sarà il volume.

Argomento correlato

- [Uso del joystick](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Personalizza]

È possibile effettuare le impostazioni del LED di accensione.

- 1** Premere il joystick sul retro del monitor e spostarlo verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra per visualizzare la schermata di impostazione.
- 2** Selezionare l'impostazione desiderata, quindi premere il joystick.

Dettagli delle voci di menu

[LED alimentazione]

È possibile disattivare il LED di accensione anche se il monitor è acceso.

[Si]: attiva il LED di accensione.

[No]: disattiva il LED di accensione.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Menu OSD]

È possibile impostare la lingua e altri dettagli della schermata di impostazione del menu.

- 1** Premere il joystick sul retro del monitor e spostarlo verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra per visualizzare la schermata di impostazione.
- 2** Selezionare l'impostazione desiderata, quindi premere il joystick.

Dettagli delle voci di menu

[Lingua]

Imposta la lingua della schermata di impostazione del menu.

[Trasparenza]

Imposta la trasparenza della schermata di impostazione del menu.

Da [0] a [100]: più alto è il valore, maggiore sarà la trasparenza.

[Timeout OSD]

Imposta l'ora di visualizzazione della schermata di impostazione del menu.

Da [5s] a [60s]: impostare tra 5 secondi e 60 secondi. Trascorso il tempo impostato, la schermata di impostazione del menu si chiude.

Monitor LCD
SDM-27U9M2

[Altro]

È possibile effettuare impostazioni relative a questo monitor, nonché iniziarlo.

- 1 Premere il joystick sul retro del monitor e spostarlo verso l'alto, verso il basso, verso sinistra o verso destra per visualizzare la schermata di impostazione.**
- 2 Selezionare l'impostazione desiderata, quindi premere il joystick.**

Dettagli delle voci di menu

[DDC/CI]

Effettua impostazioni su questo monitor utilizzando il software dedicato sul computer.

[No]: disattiva questa funzione.

[Si]: attiva la funzione DDC/CI.

[Risparmio Energia]

Riduce la luminosità dello schermo per ridurre il consumo energetico.

[No]: disattiva questa funzione. Il consumo di energia è normale.

[Si]: attiva la funzione Risparmio energetico.

[Text magnification]

Le lettere sulla schermata di impostazione del menu vengono visualizzate ingrandite.

[No]: disattiva questa funzione.

[Si]: attiva la funzione Ingrandimento testo.

[Text magnification] funziona solo quando [Lingua] è impostata su [English].

[Screen reader]

È possibile utilizzare il monitor con la voce senza guardare lo schermo.

[No]: disattiva questa funzione.

[Si]: attiva la funzione Screen reader.

[Screen reader] funziona solo quando [Lingua] è impostata su [English].

[Versione software]

È possibile visualizzare la versione del software di questo monitor.

[Aggiorn. software USB]

Aggiorna il software tramite una memoria USB.

[Ripristino predefinite]

Ripristina le impostazioni del monitor ai valori predefiniti di fabbrica.

Nota: tutte le impostazioni del monitor tornano ai valori predefiniti di fabbrica.

Nota

- La disattivazione audio non funziona per l'audio di Screen reader.
- Non è possibile regolare il volume dell'audio di Screen reader quando le cuffie sono collegate alla presa specifica.
- Se [Risparmio Energia] è impostato su On, non è possibile impostare [Text magnification] e [Screen reader].

- Se [Risparmio Energia] è impostato su On, non è possibile regolare alcune funzioni di [Assistenza gioco] e [Regolazione immagine].
- Se [Risparmio Energia] è impostato su On, non è possibile impostare [Numero versione DP].

Argomento correlato

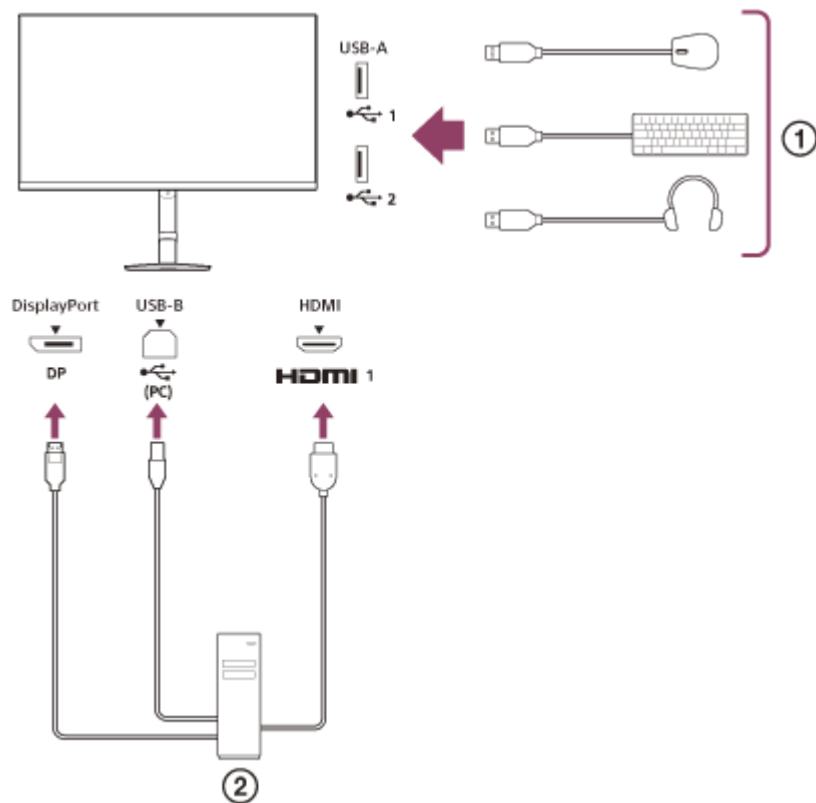
- [Aggiornamento del software](#)

5-061-938-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Uso della funzione hub USB

Quando al monitor è collegato un computer, è possibile utilizzare il dispositivo USB (quale una tastiera e un mouse) collegato al monitor per controllare il computer.



- ① Mouse, tastiera, cuffie, ecc.
- ② Computer

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Uso di INZONE Hub (Windows)

Utilizzando il software, è possibile effettuare varie impostazioni per questo monitor dal computer.

È possibile scaricare il software dai siti di supporto riportati di seguito.

- Per i clienti negli Stati Uniti
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Per i clienti in Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Per i clienti in Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Per i clienti in Cina
<https://service.sony.com.cn>
- Per i clienti in Asia (o altre aree)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Risoluzione dei problemi

Se il monitor non funziona correttamente, controllare nuovamente l'eventuale presenza di problemi prima di inviarlo per la riparazione.

Se i problemi persistono, rivolgersi al rivenditore Sony della propria zona.

5-061-938-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Sullo schermo non appare nulla

- Controllare che il cavo di alimentazione e i cavi di collegamento con altri dispositivi siano collegati saldamente.
 - Premere il pulsante di accensione sul retro del monitor per accenderlo.
 - Accendere gli altri dispositivi.
-

Argomento correlato

- [Esempio di collegamento](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Il monitor non emette audio

- Per prima cosa, spostare il joystick verso il basso per visualizzare la schermata di regolazione del volume, quindi spostare il joystick verso destra per aumentare il volume.
- Per prima cosa, spostare il joystick verso il basso per visualizzare la schermata di regolazione del volume, quindi spostare il joystick verso l'alto per annullare la disattivazione audio e infine spostare il joystick verso sinistra o verso destra per regolare il volume.

Argomento correlato

- [Uso del joystick](#)

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Siti di supporto

Visitare i siti di supporto indicati di seguito per le informazioni più recenti.

- Per i clienti negli Stati Uniti
<https://www.sony.com/electronics/support>
- Per i clienti in Canada
<https://www.sony.ca/en/electronics/support>
- Per i clienti in Europa
<https://www.sony.eu/support>
- Per i clienti in Cina
<https://service.sony.com.cn>
- Per i clienti in Asia (o altre aree)
<https://www.sony-asia.com/support>

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Formati supportati

Ciascun ingresso supporta i formati indicati con “○”.

Formati PC

Risoluzione	Frequenza verticale (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○
800×600	60	○	○
1024×768	60	○	○
1280×1024	60	○	○
1920×1080	60	○	○
1920×1080	120	○	○
1920×1080	144	○	○
1920×1080	160	○	○
2560×1440	60	○	○
2560×1440	120	○	○
2560×1440	144	○	○
2560×1440	160	○	○
3840×2160	60	○	○
3840×2160	120	○	○
3840×2160	144	○	○
3840×2160	160		○
3488×1962	60	○	○
3488×1962	120	○	○
3488×1962	144	○	○
3488×1962	160		○

Formati CE

Risoluzione	Frequenza verticale (Hz)	HDMI	DP
640×480	60	○	○

Risoluzione	Frequenza verticale (Hz)	HDMI	DP
720×480	59,94	○	○
720×480	60	○	○
720×576	50	○	○
1280×720	50	○	○
1280×720	60	○	○
1920×1080	24	○	○
1920×1080	25	○	○
1920×1080	30	○	○
1920×1080	50	○	○
1920×1080	60	○	○
1920×1080	120	○	○
1920×1080	144	○	○
3840×2160	24	○	○
3840×2160	25	○	○
3840×2160	30	○	○
3840×2160	50	○	○
3840×2160	60	○	○
3840×2160	120	○	○
3840×2160	144	○	○

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Aggiornamento del software

È possibile aggiornare il software del monitor.

1 Scaricare il file di aggiornamento.

Scaricare il file di aggiornamento sul computer dai siti di supporto.

2 Espandere il file di aggiornamento.

1: espansione del file di aggiornamento

Poiché il file di aggiornamento scaricato è in formato compresso, fare clic con il pulsante destro del mouse sul file e selezionare la voce che consente di espandere il file. Avverrà quindi l'espansione del file.

In base all'ambiente del sistema operativo, potrebbe non essere possibile espandere il file con la procedura sopra descritta.

2: conferma dell'avvenuta espansione del file

Confermare che il nome del file espanso sia "SDM-27U9M2.bin".

Non cambiare il nome del file.

3 Copiare il file in una memoria USB.

1: preparazione di una memoria USB

Preparare la memoria USB con un file system FAT32 o NTFS.

2: copia del file nella memoria USB

Copiare il file espanso nella directory principale (livello superiore) della memoria USB.

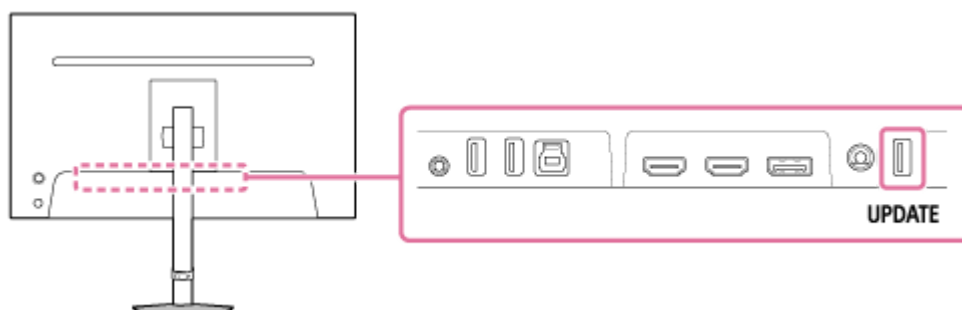
4 Inserire la memoria USB nel monitor.

1: estrazione della memoria USB dal computer

Seguire la procedura del proprio sistema operativo per estrarre la memoria USB dal computer.

2: inserimento della memoria USB nel monitor

Inserire la memoria USB nella porta UPDATE del monitor.



5 Aggiornare il monitor.

Selezionare [Altro] e quindi [Aggiorn. software USB] nel menu.

Durante l'aggiornamento, viene visualizzato lo stato sullo schermo, quindi il monitor si riavvia automaticamente una volta terminato l'aggiornamento. L'aggiornamento dura circa 1 minuto.

Nota

- Quando si inserisce il file di aggiornamento su un livello diverso dalla directory principale della memoria USB o si modifica il nome del file di aggiornamento, non è possibile aggiornare il monitor.
- È possibile aggiornare il monitor esclusivamente tramite la porta UPDATE.
- Non scollegare il cavo di alimentazione, la memoria USB e il cavo di collegamento durante l'aggiornamento.
- Alcune memorie USB non sono supportate.

5-061-938-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation

Monitor LCD
SDM-27U9M2

Note sulla licenza

Questo monitor utilizza i software per i quali è in vigore un contratto di licenza con il titolare del copyright. Secondo la richiesta del titolare del copyright del software, siamo tenuti a informare i clienti sul contenuto della licenza. La licenza è descritta qui di seguito.

Zlib
(C) 1995 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly Mark Adler
gzip@prep.ai.mit.edu madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

MbedTLS

Apache License
Version 2.0, January 2004
<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or,

within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");
you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

5-061-938-52(1) Copyright 2024 Sony Corporation